

BUS RAPID TRANSIT (BRT) SEBAGAI IDE PERANCANGAN GAME TRANSPORTASI MASSAL DI KOTA SEMARANG

SUSENO

(Pembimbing : Muslih, M.Kom, Khamadi, M. Ds)
*Desain Komunikasi Visual - S1, FIK, Universitas Dian
Nuswantoro*
www.dinus.ac.id
Email : 114201101256@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Transportasi merupakan komponen utama dalam sistem hidup dan kehidupan, baik sistem pemerintahan, maupun sistem kemasyarakatan. Adapun transportasi umum yang telah beroperasi di Kota Semarang saat ini ada alat transportasi massal Bus Rapid Transit (BRT). Namun berdasarkan presentase penumpang BRT Trans Semarang, minat mahasiswa dan pelajar dalam menggunakan BRT sedikit memprihatinkan, banyak para pelajar enggan menggunakan angkutan umum Semarang dan nekat menggunakan motor alasannya ketakutan keterlambatan jam keberangkatan bus. Oleh karena itu perlu nya sosialisasi penggunaan BRT Trans Semarang ini sebagai alat transportasi yang aman dan juga nyaman untuk para pelajar usia 11 – 17 tahun di Kota Semarang melalui media game yang menjadi salah satu alternatif baru dalam mengajak pelajar menggunakan BRT. Data diperoleh melalui wawancara dan observasi secara langsung kepada staff BRT BLU UPTD Terminal Mangkang Kota Semarang dan target audience untuk mengetahui permasalahan utama yang mendasari kurangnya minat pelajar dalam menggunakan BRT Trans Semarang. Dengan menggunakan game berbasis android diharapkan para pelajar dapat mengambil peran dalam menggunakan BRT dalam kegiatan mereka sehari-hari dengan cara mengaplikasikan pesan yang terkandung pada game kedalam kehidupan mereka sehari-hari.

Kata Kunci : perancangan, bus rapid transit, transportasi massal.

BUS RAPID TRANSIT (BRT) AS A GAME DESIGN IDEAS OF MASS TRANSPORTATION IN SEMARANG

SUSENO

(Lecturer : Muslih, M.Kom, Khamadi, M. Ds)

Bachelor of Visual Communication Design - S1, Faculty of

Computer Science, DINUS University

www.dinus.ac.id

Email : 114201101256@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

Transport is a major component in the system of life and living, good governance system, as well as the social system. As for public transport which has been operating in the city of Semarang is currently no mass transportation Bus Rapid Transit (BRT). However, based on the percentage of passengers BRT Trans Semarang, student interest and student in using BRT bit of a concern, many students are reluctant to use public transport Semarang and reckless use of motor delays why fear bus departure time. Hence his need to socialize the use of BRT Trans Semarang as a means of transportation that is safe and also convenient for the students aged 11-17 years in Semarang through media game that became one of the new alternative to encourage students to use the BRT. Data were obtained through interviews and observations directly to the staff of BRT BLU UPTD Terminal Mangkang Semarang and target audience to find out the main problems underlying the lack of interest of students in using BRT Trans Semarang. By using android based games is expected that students can take a role in the use of BRT in their daily activities by applying the messages contained in the game into their daily lives.

Keyword : design, bus rapid transit, mass transportation.